

JÄGER DER NACHT

Almanach



Auf den ersten Blick ...

... ist „Jäger der Nacht“ ein beinahe schlichtes Spiel: Einfache Regeln und kurze Spieldauer. Es geht darum, andere Spieler aus dem Spiel zu werfen. Draufhauen ist sehr beliebt, aber das wahre Spiel ist das nicht! Auf den zweiten Blick bietet „Jäger der Nacht“ viele Herausforderungen.

Da ist zunächst der Charakter, den man selbst übernimmt. Ist er stark? Ist er schwach? Welches Ziel verfolgt er? Welche besondere Fähigkeit hat er? Dann die Gruppe, der er angehört: Ist er Vampir oder Werwolf, so gibt es meistens Verbündete – die muss man finden. Aber wie? Oder ist es ein Mensch, Individualist und vielleicht sogar schwächlich? Wie kann er über die Runden kommen?

Dieses „Gruppenspiel“ verlangt unbedingt nach Zusammenarbeit. Dazu aber muss man wissen, wer die Mitspieler sind: Wer ist Feind, wer ist Freund?

INHALTSVERZEICHNIS


Auswahl der Charaktere	S. 2
Wichtige Begriffe	S. 2
ANGRIFF – ÜBERFALL – Ereignis-	
karten – Ausrüstungskarten – ORTE	
– GEBIET – Schadenspunkte	
Die Charakterkarten	S. 4
Die „Besonderheit“	S. 4
Standardkarten für die ersten Spiele	S. 4
Erweiterungskarten für mehr Vielfalt	S. 5
Karten im Detail	S. 6
Die Orakelkarten (grün)	S. 6
Die Kampfkarten (rot)	S. 6
Die Vorteilskarten (blau)	S. 7
Varianten	S. 8

Zum Spiel gehören

- 1 Spielregel, 1 Almanach
- 1 Spielplan mit 6 Orten
- 8 Spielfiguren, 1 pro Farbe
- 8 Marker, 1 pro Farbe
- 80 Spielkarten:
 - 18 blaue Vorteilskarten
 - 18 rote Kampfkarten
 - 16 grüne Orakelkarten
 - 20 Charakterkarten (8 Menschen,
 - 6 Werwölfe, 6 Vampire)
 - 8 Ablagekarten für Charakterkarten

Auswahl der Charaktere

„**Jäger der Nacht**“ verändert sich mit der Anzahl der Spieler. Für die ersten Spielrunden empfehlen wir 4 bis 6 Spieler, wobei die optimale Anzahl eher bei 5 oder 6 Spielern liegt. Die nachfolgenden Vorschläge sind für die ersten Spiele gedacht.

Es sollten nur die Charaktere **ohne** das schwarze Wirbelsymbol  verwendet werden. Erfahrene Jäger der Nacht können frei wählen und dann auch Charaktere mit dem Wirbelsymbol verwenden.

4 Spieler

2 Werwölfe und 2 Vampire

Möglichst gleich starke Charaktere auswählen.

Zum Beispiel:

Volko + Walburga gegen Frederik + Gregor. Oder: Uriel + Volko gegen Elena + Frederik.

5 Spieler

2 Werwölfe, 2 Vampire, 1 Mensch

Möglichst gleich starke Charaktere auswählen,

siehe 4 Spieler. Als Mensch sollte entweder Adda oder Daniel antreten.

6 Spieler

2 Werwölfe, 2 Vampire, 2 Menschen

Zu sechst können alle Charaktere eingesetzt werden.

Wichtig: Erst mit mehr Erfahrung mit „Jäger der Nacht“ sollte man zu siebt oder acht spielen.

7 Spieler

2 Werwölfe, 2 Vampire, 3 Menschen

Zu siebt können alle Charaktere eingesetzt werden.

8 Spieler

3 Werwölfe, 3 Vampire, 2 Menschen

Zu acht können alle Charaktere eingesetzt werden.

Hinweis: Auch mit 7 und 8 Spielern gilt die Sonderregel, dass jeder Spieler zu Beginn schon eine grüne Orakelkarte erhält, die sein linker Nachbar beantworten muss (wie im Spiel zu sechst).

Wichtige Begriffe

ANGRIFF

Ein ANGRIFF ist immer die letzte Aktion eines Spielers in seiner Spielrunde und richtet sich immer auf ein GEBIET. Es kann also zwischen zwei ORTEN als Ziel gewählt werden. ANGRIFFE werden immer per Würfelwurf ausgeführt.

ÜBERFALL

Als ÜBERFALL betrachten wir Handlungen, die von verschiedenen „Ereignis“-Karten ausgehen und durch die einem Spieler Schadenspunkte zugefügt werden oder er Ausrüstungskarten verliert.

Ereigniskarten

Zieht ein Spieler eine blaue oder rote Karte, die ein „Ereignis“ enthält, muss er sie laut vorlesen und sofort ausführen. Danach legt er die Karte offen auf den Ablagestapel. Ereignis-Karten müssen ausgeführt werden, es sei denn, die Formulierung lautet „du darfst“ oder ähnlich.

Ausrüstungskarten

Ausliegende Ausrüstungskarten müssen immer befolgt werden; nur vereinzelt ist es möglich, auf ihren Einsatz zu verzichten. Ausrüstungskarten können gestohlen werden, freiwillig ablegen darf man sie aber nicht. Mehrere Ausrüstungskarten eines Spielers wirken immer zusammen.

Ein Beispiel: Ein Spieler hat vor sich ausliegen: „Fackel“, „Eisenfaust“, „Armbrust“ und „Feuerzauber“.

- 1. Die Karte „Fackel“ zwingt den Spieler am Ende seiner Runde zu einem ANGRIFF mit dem 4-seitigen Würfel.*
- 2. Die Anweisung der Karte „Feuerzauber“ richtet sich auf das ANGRIFFS-GEBIET, hier also ganz normal auf das eigene Gebiet und alle Spieler dort.*
- 3. Die Karte „Armbrust“ allerdings verlegt das ANGRIFFS-GEBIET weg vom eigenen GEBIET, hin zu einem der beiden anderen GEBIETE.*
- 4. Also trifft der ANGRIFF alle Spieler in einem GEBIET, das aber nicht das eigene GEBIET sein darf. Ergebnis: Der Spieler wählt sein*

ANGRIFFS-GEBIET aus und wirft eine „3“; dazu kommt 1 Punkt durch die „Eisenfaust“; ergibt zusammen 4 Schadenspunkte bei allen betroffenen Spielern.

ORTE

Vor dem Spiel: Die 6 ORTE sollten verdeckt gemischt und dann in zufälliger Verteilung in den Spielplan eingesetzt werden. Aber auch gezieltes Ausprobieren bestimmter Kombinationen ist möglich.

Wer auf einem ORT landet, muss die Anweisung des ORTES nicht befolgen. Besonders gilt das für ORTE, an denen rote Kampfkarten gezogen werden, die dem Spieler selbst Schaden zufügen können. Für geschwächte Spieler kann das durchaus eine Überlebensstrategie sein. Hat ein Spieler sich aber für die Anweisung des ORTES entschieden und eine Karte gezogen, muss er sie auch ausführen. Selbst dann, wenn ihm eine gezogene Karte selbst Schaden zufügt.

Ein besonderer ORT ist **Oxanas Hütte**: Hier darf der Spieler eine grüne Orakelkarte ziehen und **sie für sich** lesen (nicht vorlesen!). Dann muss er einen beliebigen Mitspieler auswählen, dem er die Karte verdeckt übergibt. Dieser Spieler, der Empfänger, liest jetzt die Karte für sich durch und muss entsprechend der Anweisung handeln. Trifft die Anweisung nicht auf ihn zu (z.B. wird ein WERWOLF genannt, der Empfänger ist aber ein MENSCH), so sagt er „Nichts passiert!“. Danach gibt er dem aktiven Spieler die Karte zurück, der sie sich noch einmal durchlesen darf und dann **verdeckt** auf den Ablagestapel legt. Auch wenn man später schon alles über die Mitspieler herausgefunden hat, kann eine Orakelkarte nützlich sein, um gezielt bei einem Gegner Schaden zu verursachen.

GEBIET

Wenn der aktive Spieler angreift, muss sich sein ANGRIFF auf das GEBIET beschränken, in dem er sich gerade befindet: Also entweder auf den ORT, in dem sich sein Charakter befindet, oder auf den benachbarten ORT (verbunden durch ein Spinnennetz). Sein Gebiet gilt somit auch als

ANGRIFFS-GEBIET. Nur die Ausrüstungskarte „Armbrust“ verlegt das ANGRIFFS-GEBIET in eins der beiden GEBIETE, in denen sich der aktive Spieler nicht befindet.

Schadenspunkte

Auf jeder Charakterkarte ist das Maximum an Schadenspunkten angegeben, die man verkräften kann. Erleidet ein Charakter seinen ersten Schadenspunkt, muss sein Marker auf der Skala eine Stufe abwärts gezogen werden – auf die Stufe mit der „1“. Das heißt, der Charakter hat nun einen Schadenspunkt erlitten. Hat der Charakter zum Beispiel als Maximum 8 Schadenspunkte, so sind jetzt nur noch 7 übrig. Auf der Skala kann man den Abstieg verfolgen, hinunter bis zum Endpunkt (mit dem jeweiligen Anfangsbuchstaben und der Gruppenfarbe), an dem er ausscheiden muss.

Die Charakterkarten

Die „Besonderheit“

Jeder Charakter verfügt über eine „BESONDERHEIT“. Sie kann nur eingesetzt werden, wenn die eigene Charakterkarte aufgedeckt ist.

Ausnahme: Der VAMPIR Uruf Han darf seine BESONDERHEIT, „lügen zu dürfen“ einsetzen, auch wenn seine Charakterkarte verdeckt ist. Das Aufdecken ist jederzeit möglich, auch wenn der Spieler nicht an der Reihe ist. Zu unterscheiden ist weiter, dass einige Fähigkeiten dauerhaft gültig sind, andere dagegen nur ein einziges Mal ausgeführt werden dürfen.

Standardkarten für die ersten Spiele

ADDA - MENSCH Schadenspunkte (SP 8)

ADDA muss ihre BESONDERHEIT, einmalig alle erlittenen Schadenspunkte zu heilen, einsetzen, bevor sie den achten Schadenspunkt erleidet. Sie sollte rote Kampfkarten, die ihr ja selbst Schaden zufügen können, möglichst meiden.

BELLA – MENSCH SP 10

BELLA sollte nicht zu auffällig Ausrüstungskarten sammeln. Wenn Sie ihre BESONDERHEIT im richtigen Moment nach einem ANGRIFF auf einen Mitspieler einsetzt, kann ihr das viele Ausrüstungskarten auf einmal einbringen.

CLAUDIUS - MENSCH SP 11

CLAUDIUS ist am Ziel, wenn er den dritten Mitspieler insgesamt (oder vierten usw.) aus dem Spiel wirft. Bei diesem entscheidenden ANGRIFF ist seine BESONDERHEIT, ein sofort folgender zweiter ANGRIFF, besonders hilfreich.

DANIEL – MENSCH SP 13

DANIEL darf sich **nicht** absichtlich selbst Schadenspunkte zufügen – weder durch Karten noch durch den „Hexenbaum“. Sein Ziel, als Erster auszuschneiden, gilt auch als erreicht, wenn er gleichzeitig mit anderen Spielern ausscheiden sollte. Sein alternatives Ziel besagt, dass er alle

VAMPIRE überleben muss. Daher kann er sich mit den WERWÖLFEN verbünden.

ELENA – WERWOLF SP 10

ELENA ist durch ihre BESONDERHEIT (auf benachbarte ORTE zu ziehen) sehr beweglich. Für sie ist wichtig, die Möglichkeiten der beiden benachbarten ORTE optimal zu nutzen; entweder um sich zu heilen oder verstärkt zuzuschlagen.

FREDERIK – WERWOLF SP 12

FREDERIK kann dank seiner BESONDERHEIT gleich zu Beginn seiner Runde einmal vernichtend zuschlagen und damit im Idealfall 6 Schadenspunkte verursachen. Am Ende dieser Runde kann Frederik mit seinem ANGRIFF ein zweites Mal Schaden zufügen.

GREGOR – WERWOLF SP 14

GREGOR ist einer der stärksten Charaktere im Spiel, aber auch er kann seine BESONDERHEIT nur einmal einsetzen. Dank der vielen Schadenspunkte, die er verkräften kann, ist er immer ein schwerer Gegner.

URIEL – VAMPIR SP 11

URIELs große Stunde kommt immer dann, wenn er auf dem Friedhof einen Gegner vorfindet, vorzugsweise einen WERWOLF. URIEL kann zu Beginn seiner Runde zuschlagen und am Ende der Runde noch einen massiven ANGRIFF folgen lassen!


VOLKO - VAMPIR SP 13

Das Heilen von 2 eigenen Schadenspunkten ist nur nach einem erfolgreichen ANGRIFF möglich; also in der letzten Aktion eines Spielers in seiner Runde. Bei ÜBERFÄLLEN gilt das nicht.

WALBURGA – VAMPIR SP 14

WALBURGAs BESONDERHEIT, der „Gegenangriff“, kann immer eingesetzt werden, wenn sie einem ANGRIFF ausgesetzt ist – egal ob der ANGRIFF erfolgreich war oder nicht. Allerdings entfällt der „Gegenangriff“, wenn WALBURGA durch den ANGRIFF ausscheidet.

Erweiterungskarten für mehr Vielfalt

Diese zusätzlichen Charaktere sind nicht „schwerer“ zu spielen als die Standard-Charaktere. Sie sind nur anders, mit anderen „Besonderheiten“, auf die man sich erst einmal neu einstellen muss. Zur Kennzeichnung tragen diese Karten ein schwarzes Wirbelsymbol  links oben. Um diese Charaktere ins Spiel zu bringen, gibt es zwei Möglichkeiten. Vor dem Spiel einigen sich die Spieler auf eine davon:

- Die Standard-Charaktere werden vollständig gegen die neuen Charaktere ausgetauscht. Das ist die einfachste Art, die neuen Charaktere kennen zu lernen.
- Es werden aus beiden Charaktersets die gewünschten Charaktere herausgesucht. Dabei ist darauf zu achten, dass keine zwei Karten mit gleichen Anfangsbuchstaben im Spiel sind.

ARADNE – MENSCH **SP 8**

ARADNE gewinnt auch dann mit, wenn sie selbst schon ausgeschieden ist und der Spieler, der zu Beginn direkt rechts von ihr saß, gewinnt. Ebenso gewinnt sie mit, wenn der betreffende Spieler selbst zwar ausgeschieden ist, aber mit seiner Gruppe das Spiel gewinnt. Hat sie ihre BESONDERHEIT, mit dem linken Spieler mitzugewinnen, einmal angewandt, kann sie sich nicht mehr umentscheiden.

BRONTUS – MENSCH **SP 10**

Seine Feinde sind die starken Charaktere. Erreicht er sein erstes Ziel nicht, so muss er das Ende des Spiels erleben, egal wie.

CHLOE – MENSCH **SP 11**

Um eine der beiden Letzten im Spiel zu sein, ist ihre BESONDERHEIT, in jeder Runde gleich einen eigenen Schadenspunkt zu heilen, sehr hilfreich. Zieht CHLOE das Ereignis „Zeitsprung“, könnte sie sich ein zweites Mal heilen. Bei Ziel 1, als Erste auszuschneiden, kann CHLOE ein spannendes Duell erleben, wenn DANIEL im Spiel ist, der das gleiche Ziel hat. Das Ziel gilt auch als er-

reicht, wenn sie gleichzeitig mit anderen Spielern ausscheiden sollte. Sich selbst darf sie absichtlich aber keinen Schaden zufügen.

DRAGOR – MENSCH **SP 13**

DRAGOR ist ein echter Jäger und Sammler, immer hinter den erforderlichen blauen Ausrüstungskarten her. Daher ist für ihn die „Kapelle“ wichtiger als der „Friedhof“. Ein Duell entsteht, wenn Bella mit im Spiel ist, die ebenfalls Ausrüstungskarten sammeln muss.

ETTA – WERWOLF **SP 10**

ETTA kann die BESONDERHEIT eines einzigen Spielers außer Kraft setzen, für das ganze restliche Spiel. Das trifft einige Charaktere schwerer als andere. Der ausgesprochene „Bann“ gilt auch dann noch, wenn ETTA ausscheidet.

FLICKA – WERWOLF **SP 12**

Mit ihrer mächtigen BESONDERHEIT kann FLICKA entweder Schadenspunkte heilen oder zufügen – allerdings nur einmal. Auf dem Feld mit „Blutmond“ hat der versetzte Charakter 7 Schadenspunkte. Das sind viele, wenn er noch gar nicht so viel Schaden erlitten hat, aber wenig, wenn er schon über 7 hinaus ist.

GUNDWOLF – WERWOLF **SP 14**

GUNDWOLF wird seine Besonderheit einsetzen, wenn er in Not ist. Er kann dann keine Schadenspunkte erleiden, bis er wieder an der Reihe ist. Das gilt für ANGRIFFE, ÜBERFÄLLE und auch für Schäden, verursacht durch ORTE und BESONDERHEITEN.

URUF HAN – VAMPIR **SP 11**

Sieht harmlos aus, kann aber alles durcheinander bringen! URUF HAN darf lügen, wenn er von „Oxana“ befragt wird. Seine Charakterkarte muss er dazu nicht aufdecken. Da die Spieler nicht wissen, ob URUF HAN im Spiel ist, ist es riskant, sich bei „Oxana“ auf eine einzelne Antwort zu verlassen.

VALKYRA – VAMPIR SP 13

Wenn VALKYRA einen ANGRIFF startet, verursacht sie mit dem 4-seitigen Würfel immer einen Schaden.

WENDUR – VAMPIR SP 14

Seine BESONDERHEIT wird mit jedem ausgeschiedenen Spieler stärker, da er für jeden eine komplette neue Spielrunde erhält. So hat man zum Beispiel bei 2 ausgeschiedenen Spielern schon mit 3 ANGRIFFEN von WENDUR zu rechnen. Scheiden in dieser zusätzlichen Runde weitere Spieler aus, erhält WENDUR dadurch aber nicht erneut Zusatzrunden.

KARTEN IM DETAIL

Die Orakelkarten (grün)

Grüne Karten helfen, die Charaktere der anderen Spieler herauszufinden.

Beispiel: Der aktive Spieler gibt die Orakelkarte an einen Mitspieler (Uriel, Vampir). Der liest: „Wenn du diese Karte vom aktiven Spieler erhalten hast und du bist ein WERWOLF, geschieht Folgendes: Hast du keine Schadenspunkte, so wird dir 1 zugefügt. Hast du Schadenspunkte, wird 1 davon geheilt.“

Die Folgen: Da Uriel ein VAMPIR ist, trifft die Karte nicht auf ihn zu. „Nichts passiert!“

Es wird weder einer seiner Schadenspunkte geheilt, noch wird ihm einer zugefügt. Somit hat der aktive Spieler erfahren, dass es sich nicht um einen WERWOLF handeln kann.

Die Kampfkarten (rot)

Nähere Erklärung zu einigen Karten

ARMBRUST (Ausrüstung)

Mit der „Armbrust“ kann einer von vier ORTEN angegriffen werden, normalerweise sind es ja nur

zwei. Die „Armbrust“ ist im eigenen und benachbarten ORT des Gebietes nicht einsetzbar, in dem sich der aktive Spieler befindet.

Beispiel: ADDA landet am „Friedhof“, der durch das Spinnennetz mit dem „Hexenbaum“ verbunden ist. ADDA deckt die „Armbrust“ auf, liest sie vor und legt sie vor sich offen ab. ADDA muss sich jetzt für ihren ANGRIFF einen Gegner in den anderen 4 ORTEN aussuchen. ANGRIFFE auf Spieler am „Hexenbaum“ oder auf dem „Friedhof“ sind nicht möglich. Die „Armbrust“ verändert also das ANGRIFFS-GEBIET!

ATTACKE (Ereignis)

Hat keiner der Mitspieler Ausrüstungskarten, geschieht nichts, die ATTACKE wird abgelegt.

BLUTSPINNE (Ereignis)

Beispiel: Spielerin Bella (MENSCH, 10 TP) kann nur noch 1 Schadenspunkt verkraften, bei 2 muss sie ausscheiden. Bella würfelt die 8, landet auf dem Friedhof und zieht die „Blutspinne“. Bella wählt den WERWOLF Frederik aus und fügt ihm 2 Schadenspunkte zu. Frederik kann zwar auch nur noch 2 Schadenspunkte verkraften, aber da er die Ausrüstungskarte „Schutzumhang“ ausliegen hat, verliert er nur 1 Schadenspunkt und bleibt im Spiel. Bella dagegen hat das Maximum an Schadenspunkten, die sie verkraften kann, überschritten und scheidet aus.

DUNKLES RITUAL (Ereignis)

Ist der Spieler, der diese Karte gezogen hat, ein MENSCH oder ein WERWOLF, so geschieht nichts. Die Karte wird offen auf den roten Ablagestapel gelegt. Ist der Spieler ein VAMPIR, so hat er die Wahl: Er kann das „Dunkle Ritual“ nutzen, wenn er seine Charakterkarte aufdeckt: Dann heilt er alle seine Schadenspunkte. Er kann aber auch darauf verzichten und das „Dunkle Ritual“ ohne Kommentar ablegen. Seine Charakterkarte bleibt verdeckt. In diesem Fall wissen die Mitspieler also nicht, ob er nun ein VAMPIR ist oder nicht.

EISENFAUST (Ausrüstung)

Besitzt der aktive Spieler mehrere Karten „Eisenfaust“, so verursacht natürlich jede von ihnen 1 zusätzlichen Schadenspunkt. Wird die „Eisenfaust“ zusammen mit „Armbrust“ eingesetzt, so wirkt dieser Schaden natürlich auf das gewählte ANGRIFFS-GEBIET.

FACKEL (Ausrüstung)

Dieser Spezialangriff ersetzt den normalen ANGRIFF, der mit 2 Würfeln ausgetragen wird. Als Ergebnis wird immer Schaden erzielt.

FEUERZAUBER (Ausrüstung)

Dies ist die einzige Karte, mit der man die zwei ORTE eines GEBIETES gleichzeitig angreifen und bei allen Mitspielern dort Schaden verursachen kann. Der Spieler, der den „Feuerzauber“ einsetzt, wirft wie üblich die beiden Würfel. Alle Mitspieler, die sich in dem ANGRIFFS-GEBIET des Spielers aufhalten, erleiden die gewürfelten Schadenspunkte. Der Spieler selbst jedoch nicht. Scheiden durch einen „Feuerzauber“ Spieler aus, so erfolgt dieses Ausscheiden für alle Betroffenen gleichzeitig. In Verbindung mit der „Armbrust“ muss sich der Spieler für eines der beiden möglichen ANGRIFFS-GEBIETE entscheiden, in dem dann alle Mitspieler betroffen sind.

HINTERHALT (Ereignis)

Mit einem solchen ÜBERFALL gleich zu Beginn seiner Runde kann sich der aktive Spieler sehr beliebt machen. Da man keine Wahl hat, ob man die Karte einsetzen möchte oder nicht, werfen sich schlechte Würfler auch schon mal selbst aus dem Spiel.

VAMPIRFLEDERMAUS (Ereignis)

Die Karte enthält 2 Aktionen. Als erste Aktion muss der Schaden zugefügt werden, erst danach kann sich der aktive Spieler heilen. Die Karte darf auch eingesetzt werden, wenn man noch keine Schadenspunkte hat.

Die Vorteilskarten (blau)

Nähere Erklärung zu einigen Karten

BLUTMOND (Ereignis)

Diese Karte kann sowohl zum Zufügen von Schaden als auch zum Heilen verwendet werden. Im Höchstfall kann das 7 Schadenspunkte bedeuten oder 6 Punkte Heilung (für einen Charakter mit einem Maximum von 14, der bereits 13 Schadenspunkte hat).

ENTTARNUNG (Ereignis)

Wer diese Karte zieht, muss sich offenbaren. Deckt er seine Charakterkarte nicht auf, kann es sich nur um einen MENSCHEN handeln (oder um den VAMPIR Uruf Han, der lügen darf).

HEILUNG (Ereignis)

Nur ein WERWOLF kann diese Karte nutzen. Ist seine Charakterkarte noch verdeckt, muss sie aufgedeckt werden. Will der Spieler das nicht, darf er auf die Nutzung dieser Karte verzichten. Dennoch wissen die anderen Spieler nicht, ob er nun ein WERWOLF ist.

KNOCHENLANZE (Ausrüstung)

Beispiel: WERWOLF Gregor würfelt beim ANGRIFF die „5“ und die „2“, erreicht also 3 Schadenspunkte, die er dem VAMPIR Volko zufügt. Gregor deckt jetzt seine Charakterkarte auf und nutzt seine ausliegende „Knochenlanze“, die Volko 2 weitere Schadenspunkte zufügt. Will Gregor seine Charakterkarte nicht aufdecken, setzt er die „Knochenlanze“ nicht ein und lässt die Karte offen vor sich liegen. Gregor könnte die 2 Schadenspunkte aber nicht einem unbeteiligten Mitspieler zufügen, sondern nur Volko, da er das Ziel seines ANGRIFFS war.

MAGISCHER KOMPASS (Ausrüstung)

Beispiel: Vampir Volko befindet sich zu Beginn seiner Runde auf der KAPELLE und hat diese Karte ausliegen. Links von ihm befindet sich OXANAS HÜTTE, die zu diesem GEBIET gehört. Rechts von ihm liegt der STEINKREIS, ein anderes GEBIET. Volko nutzt jetzt den

„Magischen Kompass“, um den HEXENBAUM zu erreichen, und dort Schaden zu verursachen oder zu heilen. Durch diese Karte kann Volko OXANAS HÜTTE nicht erreichen – da sie sich im gleichen GEBIET befindet.

SCHUTZAMULETT (Ausrüstung)

Beispiel 1: Daniel (Mensch) würfelt eine „9“ und landet am HEXENBAUM. Er will Walburga 2 Schadenspunkte zufügen. Walburga weist auf ihre Karte „Schutzamulett“ hin und kommt ohne Schaden davon. Daniel muss sich ein anderes Opfer suchen.

Beispiel 2: Walburga landet selbst am HEXENBAUM. Die Karte „Schutzamulett“ verhindert nur, dass sie Schadenspunkte erleidet; also heilt Walburga jetzt 1 von ihren Punkten.

SCHÜTZENDE AURA (Ereignis)

Beispiel: Adda zieht diese Karte und legt sie offen vor sich ab. Sie ist nun vor allen ANGRIFFEN geschützt, bis sie erneut an die Reihe kommt. Dann ist der Schutz beendet und Adda legt die Karte offen auf den blauen Ablagestapel. ÜBERFÄLLE und BESONDERHEITEN können ihr aber weiter Schaden zufügen.

TALISMAN (Ausrüstung)

Zieht der Spieler, der die Karte „Talisman“ vor sich liegen hat, eine der drei genannten ÜBERFALL-Ereigniskarten, so ist er nur vor dem Erleiden von Schadenspunkten geschützt. Trotzdem darf er anderen Spielern Schadenspunkte zufügen und sich bei der „Vampirfledermaus“ heilen.

© 2010 KOMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

© 2010 Game Republic, Inc.



VARIANTEN

1) Mehr Unsicherheit

Im Spiel mit 7 oder 8 Spielern kann 1 Karte mehr unter die zu verteilenden Charakterkarten gemischt werden:

7 Spieler: 3 VAMPIRE, 3 WERWÖLFE,
2 MENSCHEN

8 Spieler: 3 VAMPIRE, 3 WERWÖLFE,
3 MENSCHEN

Davon wird dann 1 zufällige Karte verdeckt in die Spielplanmitte gelegt. Sobald der erste Spieler ausscheidet, nimmt er diese Karte an sich. Er weiß nun, wie viele Charaktere der einzelnen Gruppen im Spiel sind. Immer wenn ein Charakter ausscheidet, muss er bekannt geben, ob damit das Spiel zu Ende ist.

2) Alle drei Gruppen auch zu viert

1 WERWOLF, 1 VAMPIR, 2 MENSCHEN
Als MENSCHEN kommen die folgenden Charaktere in Frage: Adda, Brontus, Chloe und Daniel.

3) Alles ist möglich

Es werden alle 20 Charaktere verwendet. Zu Beginn des Spiels stehen für die Verteilung also 6 WERWÖLFE, 6 VAMPIRE und 8 MENSCHEN zur Verfügung, aus denen die Charakterkarten für die jeweilige Spielerzahl zusammengestellt werden. Dabei ist es möglich, dass 2 Charaktere mit demselben Anfangsbuchstaben ins Spiel kommen.

Autor: Yasutaka Ikeda
Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele
Illustration: Yuxi Wan und Gunter Grossholz,
www.wandamoto.com
Grafik: Michaela Kienle, www.fine-tuning.de

Art.-Nr.: 691288

